

## ABSTRAK

**Kafaa Bikafiek Muchammad.** *PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR BERBASIS GAME APLIKASI ANDROID MATERI MENGENAL NEGARA ASEAN*. Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi game edukasi berbasis Android pada materi mengenal negara-negara ASEAN untuk siswa kelas IV SD Negeri Pagutan.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahapan utama, yaitu Studi Pendahuluan, Perancangan, Pengembangan (Validasi dan Uji Produk). Data dikumpulkan melalui metode angket kemudian dilakukan analisis dengan mengubah rata-rata hasil skor ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian pengembangan menghasilkan media belajar berbasis game aplikasi android mengenal negara ASEAN, yang dikembangkan sesuai model Borg and Gall. Berdasarkan validasi kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 91,67% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil uji kelayakan oleh siswa adalah 84,13% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan.

**Kata Kunci:** aplikasi, game edukasi, android, ASEAN, kelayakan.

## ABSTRACT

**Kafaa Bikafiek Muchammad.** DEVELOPMENT OF ANDROID APPLICATION GAME-BASED LEARNING MEDIA ON THE MATERIAL OF GETTING TO KNOW ASEAN COUNTRIES. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

*This research aims to develop an Android-based educational game application for getting to know ASEAN countries for grade IV students of SD Negeri Pagutan.*

*The research method used is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall development model. It is simplified into three main stages: preliminary study, design, and development (validation and product testing). Data were collected through a questionnaire and then analyzed by changing the average score results into percentages.*

*The development research result produced a game-based learning media for Android applications for getting to know ASEAN countries, developed according to the Borg and Gall model. According to the media experts, 91.67% of feasibility validation was obtained in the "Very Feasible." Meanwhile, the test results by material experts obtained an overall average of 100% in the category "Very Eligible." The feasibility test result was 84.13%, included in the "Very Eligible" category." It can be concluded that the developed learning media is very feasible to use.*

**Keywords:** application, educational game, android, ASEAN, eligibility